# ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ ФРОСТБЁРН

## ПРОВЕРКИ (СТР. 5)

**Обычная проверка:** Навык + Связанная характеристика против порога успеха.
**Встречная проверка:** Навык атакующего + Связанная характеристика против Навыка защищающегося + Связанной характеристики.
**Без изучения:** Связанная характеристика – 1 против порога успеха.
**Гарантирование успеха:** 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).
**Переброс:** если обстоятельства проверки не изменились, набор кубиков можно перебросить со штрафом в 2 кубика.
**Использование преимущества:**

- Бонус преимущества можно применить только один раз за действие.
- Максимальное количество очков преимущества — 7.
- Очки преимущества, накопленные сверх вашего уровня характеристики, исчезнут после завершения разыгрываемой ситуации.

Получаемый бонус преимущества зависит от количества очков, которые вы тратите за один раз.

## РАУНДЫ БОЯ И ХОДЫ ИГРОКОВ (СТР. 8)

- **Инициатива:** персонажи бросают кубики инициативы и добавляют суммарное значение к уровню инициативы.
- Раунд боя — один ход каждого участника боя; примерная длительность в мире игры — 3 секунды.
- В свой ход каждый участник боя может выполнить 1 простое и 1 сложное действие.
- За каждый кубик инициативы игрок получает 1 дополнительное простое действие.
- Вместо сложного действия можно выполнить простое. Вместо 4 простых действий можно выполнить 1 сложное.

## ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ (СТР. 8)

| ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ | СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ |
|---|---|
| Астральная проекция / Внимание в астрале (Л) | Атаковать (И) |
| Встать (И) | Выхватить/выкрасть (Л) |
| Найти укрытие (И) | Использовать навык (И) |
| Перезарядить смартган (И) | Использовать простое устройство (И) |
| Переместиться (И) | Контрзаклинание (Л) |
| Распластаться (И) | Перезарядить оружие (И) |
| Уронить предмет (Л) | Подготовить оружие (И) |
| | Поднять/положить предмет (И) |
| | Рассмотреть поближе (И) |
| | Рывок (И) |
| | Сотворить заклинание (И) |
| | Уговорить (Л) |

## ЭТАПЫ БОЯ (СТР. 7)

### 1. НАБИРАЕМ КУБИКИ

**Атакующий персонаж:** навык обращения с используемым оружием + Проворство.
**Защищающийся персонаж:** Реакция + Интуиция.
**Гарантирование успеха:** 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

### 2. РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Сравните значение атаки оружия со значением защиты цели. Персонаж, значение которого выше на 4 и более, получает дополнительное очко преимущества.
- Погода, людская толпа, особые устройства влияют на преимущество персонажей. Ведущий начисляет очко преимущества тому, кому окружение даёт преимущество. Если же невыгодное положение компенсируется чем-то другим, никто не получает преимущество.
- Затем ведущий проверяет, какое ещё снаряжение есть у персонажей и даёт ли оно преимущество в конкретной ситуации.

### 3. БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

## БОНУСЫ ПРЕИМУЩЕСТВА (СТР. 6)

### 1 ОЧКО ПРЕИМУЩЕСТВА

- Перебросить 1 кубик (после броска).
- Добавить 3 к своему показателю инициативы (в любое время).

### 2 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- +1 к значению на любом из кубиков (после броска).
- Дать 1 очко преимущества союзнику (в любое время).
- Убрать 1 очко преимущества у противника (перед броском).

### 3 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить 1 успех (в любое время).
- Вылечить 1 оглушающий урон (в любое время).

### 4 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков; шестёрки подрываются (перед броском).
- Вылечить 1 физический урон (в любое время).
- Перебросить все неуспехи (после броска).

### 5 ОЧКОВ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Считать двойки противника за сбои (перед броском).
- Придумать собственный поворот событий (при участии ведущего).

## КОНТРЗАКЛИНАНИЯ (СТР. 20)

**Магическая защита (отражение заклинаний).** Совершите действие Контрзаклинание и бросьте кубики Колдовство + Магия. Магическая защита действует на сферу радиусом 2 метра. Количество чистых успехов добавляется к набору кубиков каждого персонажа в области действия при защите от заклинаний.

**Рассеивание (прекращение действия заклинаний).** Совершите действие Контрзаклинание и бросьте кубики Колдовство + Магия. Сравните количество успехов с удвоенной силой истощения заклинания, которое нужно рассеять. Чистые успехи этой проверки отменяют чистые успехи заклинания в соотношении один к одному; если тех не остаётся, заклинание полностью рассеяно.

## СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (СТР. 17)

### 1. УСИЛИВАЕМ ЗАКЛИНАНИЕ

Как вы можете усилить заклинание:

- **Насыщение:** +1 к силе урона, +2 к силе истощения (только боевые заклинания).
- **Расширение:** +2 метра к радиусу области действия заклинания, +1 к силе истощения. Действует только на заклинания с областью действия (по умолчанию — сфера радиусом 2 метра).

**Гарантирование успеха:** 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

### 2. ВЫПОЛНЯЕМ ПРОВЕРКУ СОТВОРЕНИЯ

**Проверка сотворения:** Колдовство + Магия. Порог успеха и параметры для встречной проверки указаны индивидуально для каждого заклинания на соответствующей карте.

### 3. ТЕРПИМ ИСТОЩЕНИЕ

**Проверка истощения:** Воля + соответствующая традиции характеристика. Если сила истощения больше, чем количество успехов, персонаж получает оглушающий урон, равный разнице между силой истощения и количеством успехов.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БОЯ (СТР. 8)

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

**Переместиться:** персонаж перемещается на 10 метров.
**Рывок:** персонаж перемещается на 15 метров, а также выполняет проверку Атлетика + Проворство и за каждый успех добавляет 1 метр.

### ДИСТАНЦИЯ

# ФРОСТБЁРН

## ОРК, БОЕВАЯ ВОЛШЕБНИЦА

«ВОТ ПОЧЕМУ ГОВОРЯТ:
БЕЙ МАГА ПЕРВЫМ»

«БЕЗ РИСКА СКУЧНО,
ЗАТО НАДЁЖНО»

(ОТЧАЯННЫЙ ВЗДОХ)

# НАЧАЛО – ЗДЕСЬ

**Прочитайте первые две страницы и можете отправляться в приключение!** Остальное — дополнительная информация для более глубокого понимания персонажа и его стиля игры, а также таблицы, упрощающие игровой процесс.

## 1. ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Да-да, это вы! Ваш характер и лоск, ваши слабости и бзики. И, конечно, параметры, определяющие успех ваших действий. Пытаетесь вы убедить менеджера «одолжить» вам несколько нюйен, или пройти незамеченным по следу, или попасть во врага под перекрёстным огнём — всё это решают броски кубиков.

Если на листе персонажа есть что-то, о чём не говорилось в правилах, обсудите это с ведущим. Используйте эти особенности, чтобы стать легендой!

## 2. ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Коротко о вашем персонаже. Имя бегущего — это и визитная карточка, и персональный девиз: в общем, то, как вас запомнят в истории. Метатип также чрезвычайно важен для вашей идентичности. Обычный человек, дварф, эльф, тролль, орк — каждый из них обладает уникальными особенностями, свойственными только его виду.

## 3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики составляют костяк персонажа. Ваше тело сводит с ума даже ангелов? Ваш разум щёлкает задачи из теории алгоритмов? У вас хватит воли, чтобы завершить любое дело и удержаться от всякого соблазна? Характеристики делают вашего персонажа тем, кто он есть.

## 4. ИНИЦИАТИВА

В начале боя вы бросаете кубики инициативы (1D6), добавляете сумму значений к вашему уровню инициативы (3) и получаете показатель инициативы. Не забудьте сообщить его ведущему!

## ДЕЙСТВИЯ

Бой делится на раунды, раунд — на игровые ходы. В ваш ход вы по умолчанию можете совершить **1 простое и 1 сложное действие**, плюс 1 дополнительное простое действие за каждый ваш кубик инициативы (1). Таблица **«Примеры действий»** на последней странице досье описывает, какие действия вы можете совершать и к какой категории они относятся. На предпоследней странице вы найдёте таблицу **«Примеры действий Фростбёрн»**, в которой прописано, что лучше всего получается именно у вас. Наборы кубиков для этих действий уже рассчитаны, не благодарите.

## 5. ПРЕИМУЩЕСТВО И ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Получение и использование преимущества — важная часть боя в Shadowrun. Ваш уровень характеристики Преимущество — это количество очков, с которыми вы начинаете бой. Отмечайте получение и использование очков преимущества в соответствующих ячейках. На последней странице прописаны **бонусы преимущества**: поверьте, они способны сильно повлиять на любую драку!

## 6. ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Это сочетание характеристики Тело, брони и прочих факторов, включая аугментации и магию. Ваше значение защиты (ЗЩТ) сопоставляется со значением атаки (АТК) противника, у кого больше — получает преимущество.

1

SHADOWRUN®

## 2 ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

**ИМЯ / ПСЕВДОНИМ** Фростбёрн

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Метатип** Орк | | **Этнос** Белая | |
| **Возраст** 25 | **Пол** Женский | **Рост** 2 м | **Вес** 115 кг |
| **Репутация** | | **Розыск** | |
| **Карма** | **Общая карма** | **Разное** | |

## 3 ХАРАКТЕРИСТИКИ

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Тело** | 4 | **Сущность** | 6 |
| **Проворство** | 4 | **Магия / Резонанс** | 6 |
| **Реакция** | 2 | **Инициатива** | 3 + 1D6 |
| **Сила** | 3 | **в Матрице** | |
| **Воля** | 7 | **в астрале** | |
| **Логика** | 5 | **Самообладание** | 10 |
| **Интуиция** | 1 | **Проницательность** | 8 |
| **Харизма** | 3 | **Память** | 6 |
| **Преимущество** | 2 | **Поднятие тяжестей** | 7 |
| **Очки преимущества** | ⬡⬡⬡⬡⬡⬡ | **Перемещение** | 10/15/+1 |
| **Безоружный** | 5 | **Значение защиты** | 7 |

4 5 6

## 7 НАВЫКИ

| Навык | УР | ХАР | НК | Тип | Навык | УР | ХАР | НК | Тип |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Астрал | 3 | И | 4 | А | Колдовство | 6 | М | 12 | А |
| Атлетика | 1 | П | 5 | А | Скрытность | 1 | П | 5 | А |
| Ближний бой | 2 | П | 6 | А | Стрельба | 3 | П | 7 | А |
| Внимание | 3 | И | 4 | А | Магическая безопасность | | | | Э |
| Андеграунд Сиэтла | | | | Э | Меры обеспечения безопасности | | | | Э |

## 8 ЗАКЛИНАНИЯ

Боевое чутьё, Высшая невидимость, Исцеление, Левитация, Ледяное копьё, Магический барьер, Огненный удар, Огненный шар

## 9 УДОСТОВЕРЕНИЯ / УРОВЕНЬ ЖИЗНИ / СРЕДСТВА

**Основной уровень жизни**

**Нюйены** 3 500 ¥ **Лицензии**

**Поддельные удостоверения / Уровень жизни альтер эго / Средства / Лицензии**

ПЕРСОНАЖ Фростбёрн

ИГРОК

ПРИМЕЧАНИЯ

## БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

10

**Основная броня** Пальто с подкладом ЗЩТ +3

**Основное дистанционное оружие** «Вальтер Палм Пистол» (карманный пистолет)

**СУ** 2ф **РС** ОВ/ДО **Вплотную** 12 **Близкая** 7 **Средняя** – **Дальняя** – **Экстремальная** –

**Приспособления:** боезапас 2 (л).

**Основное оружие ближнего боя** Телескопическая дубинка (дробящее оружие)

**СУ** 2о **Вплотную** 5

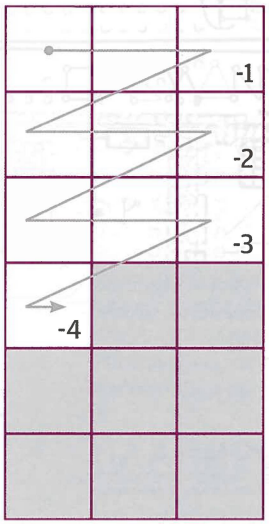
**Дополнительное оружие ближнего боя** Кулаки

**СУ** 2о **Вплотную** 5

## СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

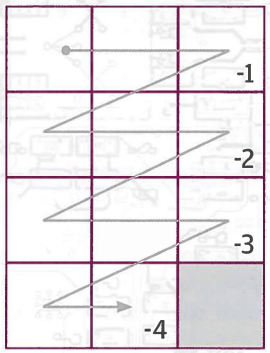
11

**Счётчик здоровья**




Персонажи выдерживают 8 + (Тело/2, с округлением в большую сторону) физического урона. Закрасьте лишние ячейки.

**Счётчик оглушения**




Персонажи выдерживают 8 + (Воля/2, с округлением в большую сторону) оглушающего урона. Закрасьте лишние ячейки.

За каждые 3 урона в любом счётчике бросайте на 1 кубик меньше при проверках. Штрафы из обоих счётчиков складываются.

## КАЧЕСТВА

12

| Качество | Примечания | Тип |
|---|---|---|
| ГРЕшник, Живучесть, Иждивенцы, Неловкость в общении, Сумеречное зрение. | | |

## ЗНАКОМСТВА

13

**Имя**

**Бримстоун,** эльф, боевой маг, бывший коллега в «НеоНЕТ», нынешний — среди бегущих.
**Джулз Магуайр,** орк, риггер, контрабандист «Орков Каскада» и старший брат Фростбёрн.
**Харрисон Келлерман,** талисманщик, владелец магической лавки «Ио Пан!» в центре Сиэтла.

## СНАРЯЖЕНИЕ

14

## ПРОВЕРКИ

Когда вы совершаете действия, итог которых нельзя предугадать, выполняется проверка. Вы берёте набор кубиков, бросаете их и смотрите на получившийся результат — насколько успешны ваши действия. Два основных типа проверок: **обычные** и **встречные**.

### ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Вы бросаете ваш набор кубиков, считаете успехи и сравниваете это значение с порогом успеха, который определяет ведущий. Пример обычной проверки:

АСТРАЛ + ИНТУИЦИЯ (3)

НАВЫК — СВЯЗАННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА — ПОРОГ УСПЕХА

### ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Две стороны (как правило, персонаж игрока и персонаж или объект ведущего) бросают кубики и сравнивают число успехов. У кого больше, тот побеждает.
Пример встречной проверки:

СКРЫТНОСТЬ + ПРОВОРСТВО против ВНИМАНИЕ + ИНТУИЦИЯ

НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЙСТВУЮЩЕГО — НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОТИВОДЕЙСТВУЮЩЕГО

### 9. НЕ В ДЕНЬГАХ СЧАСТЬЕ...

Что вы будете делать в ночном клубе: угостите всех и оставите тысячу нюйен бармену — или переберёте бесхозные кредстики, пытаясь понять, где ещё осталось немного электронных денег? Впрочем, чаще всего бегущие перебиваются между этими состояниями, живя то как короли, то как церковные мыши.

### 10. БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

Вы можете иметь целый арсенал оружия и брони, но у вас всегда будут любимые предметы. Ухаживайте за ними. Любите их. Дайте им имена.

## ЭТАПЫ БОЯ

На последней странице вы обнаружите таблицу **«Этапы боя»**, в которой описано, как набирать кубики и выполнять встречные проверки, как наносить и принимать урон.

### 11. СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

Если вы думаете, что у вас получится выжить в Сиэтле, не получив ни одной пули, удара или огненного шара, среди бегущих вам не место. Счётчики состояния помогут вам отследить, какой ущерб получает ваше тело и сознание и его последствия.

### 12. КАЧЕСТВА

Не замечали, что вы постоянно ломаете всякие предметы? А когда из раны льётся кровь, вы не чувствуете боли? Или, может, вы никогда не болеете? Плохие или хорошие, это ваши врождённые качества, и вы никуда от них не денетесь.

### 13. ЗНАКОМСТВА

Это те, кого вы знаете. Быть может, кто-то из них согласится спрятать вас на денёк или поделиться информацией.

### 14. СНАРЯЖЕНИЕ

Стальная воля и подвешенный язык помогут вам во многих безвыходных ситуациях, но

# ДОСЬЕ

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Детство Фростбёрн словно сошло с экранов кино в жанре истории успеха. Её вместе с семьёй выперли из родного Андеграунда дварфы, пришедшие якобы «возвращать своё» — по правде сказать, им не было дела до района, пока недвижимость внезапно не выросла в цене. Орки осели в Редмонде и едва перебивались на зарплату матери, работавшей уборщицей в «НеоНЕТ»… пока Фростбёрн не настигло Пробуждение. Мегакорпорация необычайно расщедрилась, чтобы заполучить девушку в свой актив, и оплатила обучение в Университете Вашингтона. Но, когда та получила образование и вернулась в офис «НеоНЕТ», взыграли старые стереотипы. Из-за клыков Фростбёрн определили в сиэтлское подразделение корпорации в отдел безопасности. Хоть и не работа мечты, но волшебницу это вполне устроило. Несколько лет спустя на неё вышел некий тролль, дав свой номер и велев звонить, когда работа в «НеоНЕТ» набьёт оскомину. Фростбёрн приняла приглашение, но вскоре благополучно забыла о нём.

### ВАЖНЫЕ ЗНАКОМСТВА

- **Бримстоун,** эльф, боевой маг, бывший коллега в «НеоНЕТ», нынешний — среди бегущих.
- **Джулз Магуайр,** орк, риггер, контрабандист «Орков Каскада» и старший брат Фростбёрн.
- **Харрисон Келлерман,** талисманщик, владелец магической лавки «Ио Пан!» в центре Сиэтла.

Когда «НеоНЕТ» прекратила существование, Фростбёрн вспомнила о той встрече. Тролль, представившаяся мисс Миф, ничуть не удивилась её звонку. Мисс Миф заверила, что для волшебницы с опытом в корпоративной безопасности работы будет полно — правда, не совсем законной. Фростбёрн не хотела, чтобы её семья вновь оказалась в Редмондской пустоши (или где ещё хуже), и потому согласилась стать бегущей.

## МАНЕРЫ И ПРИНЦИПЫ

Фростбёрн как никто другой в команде знает, что магия способна повернуть ход битвы. Равно как и то, что заклинания свалят её от истощения раньше, чем она сможет что-то изменить, если станет пользоваться ими безрассудно. Пожалуй, именно поэтому волшебница применяет их лишь в крайнем случае, предпочитая заклинания иллюзий, чтобы сбивать противников с толку, и заклинания, исцеляющие и защищающие её соратников. И, конечно, если задание или мистер Джонсон требует захватить цель живьём, она будет стараться оглушить врага, а не убить.

В долгом бою Фростбёрн может призвать духов или даже взяться за оружие, чтобы отдохнуть после истощения. Но, как только она восстановится, то не преминет обрушить на обидчиков лёд и пламя. А на этапе подготовки к заданию Фростбёрн часто прибегает к астральной проекции, чтобы выследить цель или узнать о ней то, что скрыто.

## ПОДСКАЗКИ ПО ОТЫГРЫШУ

Фростбёрн ничего не принимает как данность. Она понимает, что стала особенной благодаря Пробуждению, и не позволяет себе зазнаться. Она привыкла содержать свою семью и поэтому выбирает задания довольно придирчиво: деньги ей нужны не только на себя. Можно сказать, хоть и с натяжкой, что Фростбёрн в своей команде — «мамочка»: она постоянно обо всех печётся, да так, что иногда от этой опеки некуда деться. Тем не менее все члены команды знают, что на волшебницу можно положиться.

Вопреки стереотипам об орках, Фростбёрн — самая уравновешенная в своей команде (не считая Руда). Она любит, когда всё идёт по плану, и предпочитает брать задания, которые точно сможет выполнить и за которые однозначно заплатят, вместо того чтобы рисковать. Когда всё катится к чертям, Фростбёрн остаётся хладнокровной: в конце концов, в «НеоНЕТ» ей платили за это. Благодаря своим лидерским качествам, она может сплотить товарищей и буквально вытащить их на себе. Если команда Фростбёрн и провалит задание, никто не сможет упрекнуть её в малодушии.

# ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

**ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА**

**Зипфайл:** декер, дварф
**Руд:** уличный самурай, тролль
**Эму:** риггер, человек
**Ю:** диверсант/харизматик, эльф
**Мисс Миф:** посредник, тролль
**Фростбёрн:** боевая волшебница, орк

## ВСТРЕЧА С МИСТЕРОМ ДЖОНСОНОМ

Как и многие другие задания, это начинается со звонка мисс Миф — вашего посредника. «Похоже, вы пробились в высший эшелон, — говорит она. — Вам предлагает работу мистер Джонсон — вообще-то он мистер Сату — из „большой десятки" мегакорпораций». Миф договорилась о встрече завтра вечером в «Носороге» — одном из лучших ресторанов с орочьей кухней в Центре. «Только без глупостей, хорошо? В Центре полно Рыцарей, так что не смейте меня компрометировать», — напоминает она всем.

Когда команда прибывает на место, они видят, что мистер Сату — японец средних лет, на вид канонический представитель мегакорпорации. Сату предлагает бегущим сесть и заказать напитки. Когда их приносят, он посвящает команду в курс дела. Конкуренты мегакорпорации «Арес Макротехнолоджи» хотят выбить её с оружейного рынка. Сату узнал, что «Арес» хранит в Сиэтле данные о замороженных исследовательских проектах. Он хочет, чтобы бегущие украли эти данные с сервера, прикреплённого к «Арес Плаза» в Эверетте. Сату предлагает 10 000 нюйен каждому, половину вперёд — по обычаю бегущих.

Как только Сату заговорил, Фростбёрн начала анализировать. Она не так давно работала в службе безопасности и понимает, с чем они могут столкнуться в здании «Ареса», если дело дойдёт до насилия. Гонорар кажется волшебнице разумным, но, чтобы удостовериться, она уходит в астрал и осматривает ауру Сату на предмет магических манипуляций. Убедившись, что всё чисто, она кивает Ю: с оплатой согласна, так что пусть тот займётся переговорами.

## ПЛАНИРОВАНИЕ И ПОДГОТОВКА

После обсуждения команда приходит к решению, что самый оптимальный способ — выдать Ю за специалиста «Ареса» по Матрице. Он проникнет в серверный зал и подключит свой коммуникатор напрямую к нужному серверу, чтобы декеру не пришлось пробиваться через семь прокси-серверов. Эму вместе с Зипфайл будут ждать Ю в машине, а Фростбёрн и Руд будут караулить на крыше здания, стоящего напротив. Если что-то пойдёт не так и эльфу придётся срочно бежать, Руд выбьет выстрелом одно из окон здания «Ареса», а Фростбёрн с помощью Левитации вытащит Ю.

Теперь каждому члену команды предстоит необходимая подготовка. Фростбёрн планирует разведать астрал: нужно выявить магическую защиту здания «Ареса». По опыту работы она знает, что их может заметить патрульный дух или дежурный по астралу. Последний может ещё и установить личности бегущих и проследить за ними после задания. Фростбёрн отлично понимает, какие у этого могут быть последствия.

Выслушав предложение Сату, Фростбёрн спрашивает у ведущего, позволяют ли её знания о мерах обеспечения безопасности представить, какие подводные камни могут ожидать их в здании «Ареса». Ведущий назначает проверку памяти, Фростбёрн бросает кубики Логика + Интуиция (кубики Памяти) и получает 6, 1, 1, 3, 4, 5: два успеха. Этого достаточно, чтобы Фростбёрн вспомнила, что в обычном офисе корпорации безопасности не уделяется так уж много внимания: обычные охранники, несколько духов и, быть может, пара магов, время от времени проверяющих астрал. Ничего сложного для опытных бегущих.

Когда Фростбёрн прибегает к Вниманию в астрале, ведущий назначает проверку с кубиками Астрал + Интуиция. Результат в три успеха позволил бы обнаружить магические проблемы... если бы они были. Но аура мистера Сату чиста, волшебница может быть спокойна.

Контакты и знания чаще всего оказываются полезными на этапе планирования и подготовки: персонаж может знать или догадаться о чём-то важном либо попросить об услуге своего знакомого или друга.

Магическая мастерская — отгороженная область, где Пробуждённые занимаются ритуальной магией, призывом духов и многим другим. Мастерская в квартире Фростбёрн также надёжно защищена магическим барьером, чтобы ничто не могло повредить или захватить её тело, пока её сознание находится в астрале.

Чтобы отправить свой разум в астрал, Фростбёрн не нужно проходить проверки, но в бою на это пришлось бы потратить простое действие. Персонаж в астрале перемещается с огромной скоростью — 100 метров за раунд боя «пешком» или 5 километров «бегом». Поэтому Фростбёрн добирается из Такомы до здания «Ареса» в Эверетте за несколько минут. На месте она выполняет проверку с кубиками Внимание + Интуиция, чтобы выявить меры магической безопасности, и получает 4, 6, 5, 1: два успеха. Она

# ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

## БЛИЖЕ К ДЕЛУ

Подготовка завершена, команда готова выдвигаться на задание. Настало время бегущих в тени! Фростбёрн и Руд прибывают на позицию задолго до Ю. Волшебница колдует Высшую невидимость сначала на уличного самурая, затем на себя, пока тролль в это время возится с магнитным замком, чтобы они могли попасть на крышу отеля. Через несколько минут оба клыкастых оказываются на крыше.

Фростбёрн радирует, что они с Рудом на месте, и напоминает команде, что отсчёт времени пошёл. Её грубоватая, отрывистая манера общения не только следствие работы в сфере безопасности. Волшебница понимает, что они с Рудом в самом уязвимом положении, несмотря на то что напрямую больше всех рискует Ю. Да, они невидимы для глаз и биноклей, зато из астрала обнаружить их проще простого — они ярко выделяются, словно светясь изнутри. Чем дольше Ю выполняет свои задачи, тем выше вероятность того, что патрульный маг решит проверить в астрале, кто ошивается в подозрительной близости от здания корпорации. Фростбёрн понимает, что результат его расследования — Пробуждённый орк и тролль с аугментациями и пушками — станет более чем достаточным основанием для вызова отряда быстрого реагирования.

К облегчению волшебницы, первая часть задания завершается без происшествий: Ю ни у кого не вызывает подозрений, а Зипфайл легко обходит защиту сервера. Фростбёрн допускает надежду, что задание в кои-то веки обойдётся без проволочек… но тут Зипфайл начинает гневно распинаться, и из здания раздаётся сигнал тревоги. Следом за этим на связь выходит Ю и сообщает о переходе к плану Б. Фростбёрн тут же перестаёт подпитывать заклинания невидимости: ей нужно полностью сосредоточиться на том, чтобы не дать Ю разбиться в лепёшку. Руд, указавший ранее, по какому окну будет стрелять, выбивает его одним выстрелом, и почти сразу же в проём вылетает Ю. Время словно замирает, но Фростбёрн не позволяет себе поддаться этой иллюзии. Взяв себя в руки, она формирует вокруг падающего эльфа облако телекинетической энергии… и тот замирает в воздухе, словно в невесомости. У волшебницы начинает кружиться голова, но она стойко поддерживает заклинание, постепенно подтягивая Ю к крыше отеля. На это уходит меньше минуты. За это время Руд взламывает замок двери, ведущей вниз. Фростбёрн отпускает Ю рядом с собой, и он грациозно приземляется.

Волшебница прекращает заклинание и проверяет астрал на предмет погони, подчищает следы своего магического

Чтобы сотворить заклинание Высшая невидимость, Фростбёрн выполняет две проверки: Колдовство + Магия, чтобы заколдовать, и Воля + характеристика, соответствующая традиции (Логика, поскольку она герметист), чтобы выдержать истощение. Первая проверка даёт результат 2, 1, 1, 4, 3, 6, 4, 3, 4, 1, 6, 6: три успеха. Руд получает невидимость, которую в материальном мире можно раскрыть, только получив от 3 успехов при проверке Внимания.

Затем Фростбёрн проходит проверку сопротивления истощению с кубиками Воля + Логика. Сила истощения Высшей невидимости — 4, Фростбёрн выбрасывает столько же успехов: на этот раз истощение преодолено. Если бы успехов было меньше, то разница нанесла бы ей оглушающий урон.

Сотворить заклинание на себя волшебнице уже сложнее: она получает штраф в 2 кубика при выполнении проверки, поскольку уже поддерживает одно заклинание. Однако ей везёт, и она выбрасывает даже больше успехов: четыре. Проверка сопротивления истощению не облагается штрафом, что позволяет ей выбросить те же четыре успеха и снова избежать урона. Теперь, поскольку Фростбёрн поддерживает два заклинания, любая другая проверка (кроме сопротивления урону) будет слабее аж на 4 кубика.

Чтобы перенести Ю по воздуху между зданиями с помощью заклинания Левитации, Фростбёрн выполняет обычную проверку с кубиками Колдовство + Магия. Она получает 2, 5, 5, 6, 5, 5, 6, 4, 3, 6, 5, 5: девять успехов. Поскольку Ю не сопротивляется, все успехи учитываются при подсчёте веса, который может перенести Фростбёрн. Это целых 450 килограмм! Более чем достаточно, чтобы удержать лёгкого эльфа. Затем волшебница сопротивляется урону от истощения: бросает кубики Воля + Логика и получает 1, 1, 2, 5, 5, 1, 1, 3, 2, 6, 1, 3: три успеха. Сила истощения Левитации — 6, так что Фростбёрн придётся стиснуть зубы и отметить на счётчике три оглушающих урона.

Заклинание Левитации позволяет перемещать цель на равное уровню характеристики Магия количество метров за раунд боя. Каждое перемещение — одно простое действие. Уровень Магии Фростбёрн — 6, расстояние между зданиями — более 60 метров, поэтому полный перенос Ю займёт 11 раундов боя (более 30 секунд).

Чтобы убедиться, что их не заметили духи или дежурные по астралу, Фростбёрн переключается на Внимание в астрале и бросает кубики Внимание + Интуиция. Поскольку она получила 3 оглушающего урона из-за

# ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

## ОПЛАТА

Наконец, время получить обещанную награду! Ю звонит по коду коммуникатора, оставленному мистером Сату, и назначает встречу. Радостный момент слегка омрачён напряжённым ожиданием: дело в том, что «мистеры Джонсоны» то и дело кидают бегущих, убивая их вместо оплаты. Но на этот раз всё проходит гладко, и бегущие выходят из ресторана с полными кредстиками. Более того, мистер Сату обещал, что в будущем обратится к ним ещё разок-другой…

Осторожные игроки могут совершить проверку с кубиками Внимание + Интуиция, чтобы исключить засаду. Но если ведущий уверяет, что заказчик честный, это необязательно делать — можете забирать честно заработанные нюйены!

# ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ ФРОСТБЁРН